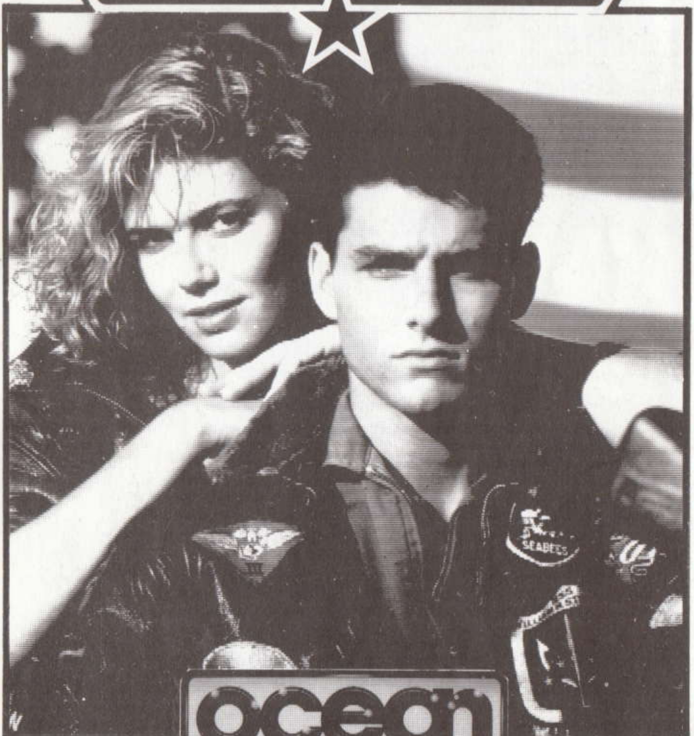
FRANÇAIS **Amstrad Disk** DEUTSCH

TOP GUN



ocean

TOP GUN

 The program runs on the Amstrad CPC 464, 664 and 6128 micro computers.

Top Gun puts you in the fighter pilot's seat of an F14 Tomcat. 3-D vector graphics and split screen display allow one or two players to combat head to head or against the computer. Your armaments in this nerve tingling aerial duel are heat seeking missiles and 20mm rapid fire cannon. Many skills have to be brought in to play such as reflexes, manoeuvering ability and accuracy to become the best of the best. Top Gun mavericks enter the danger zone!

LOADING

Insert the program disk into the drive with the A side facing upward. Type | DISK and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" TOP GUN and press ENTER the game will now load automatically.

CONTROLS

KEYBOARD (REDEFINABLE)

Player 1

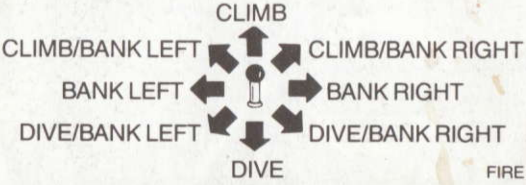
Z — CLIMB
W — BANK LEFT
T — FIRE SELECTED WEAPON
Q — DIVE
R — BANK RIGHT

Player 2

· — CLIMB
↑ — DIVE
9 — BANK LEFT
– — BANK RIGHT
8 — FIRE

JOYSTICK

Player 1 and Player 2



FIRE — Fire selected weapon.

Controls common to keyboard and joystick (set).

Player 1

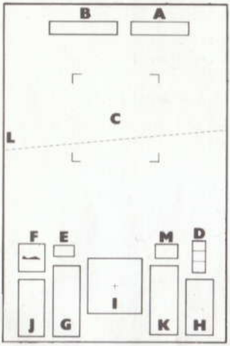
CAPS – INCREASE THRUST
SHIFT — DECREASE THRUST
TAB — SELECT WEAPON

Player 2

[— INCREASE THRUST
] — DECREASE THRUST
CLR — SELECT WEAPON

STATUS AND SCORING

DISPLAY SCREEN



KEY

A — AIR SPEED
B — ALTITUDE
C — MISSILE SIGHT
N.B. NO SIGHT-FLARE MODE
D — WEAPON SELECT INDICATOR
E — ENEMY/ABOVE/BELOW
F — PLANE ATITUDE INDICATOR
G — CANNON TEMPERATURE
H — DAMAGE INDICATOR
I — RADAR/ENEMY LOCKED ON/ WARNING INDICATOR
J — THRUST
K — MISSILE LOCKING ON COUNTDOWN
L — ARTIFICIAL HORIZON
M — MISSILE WARNING INDICATOR

Each level comprises of 3 aircraft which has to be destroyed. Points are awarded on the number of aircraft shot down.

GAMEPLAY

You are Maverick, a top fighter pilot in the American Navy, your craft the F-14 Tomcat. It is a fast and deadly aeroplane equipped with different weapons and defence systems. Choose to combat against the computer controlled aircraft or go head to head and battle it out

In one player mode you must engage and destroy three enemy aircraft before progressing to your next mission — pitting you against faster and more manoeverable craft. With two players you each begin with 3 aircraft and the winner is the one left flying.

In 2 player mode — out manoeuvre your opponent and shoot him down with a direct hit from one of the missiles or a succession of shots from the machine guns.

WEAPON SELECTION

There are 3 weapon types which are selected in weapon mode. This is denoted on screen by a variation in the shape of the sights on the main display and the relevant letter is highlighted on the console.

Cross Hair — Machine Gun/Cannon
Square Sight — Sidewinder missile
No Sight — Flare mode

The radar readout indicates the relative position of your enemy aircraft and the arrow indicator denotes that it is above or below you.

Yellow warning light means that the enemy has you in their missile sight and the red warning light when a missile has been launched at you.

MACHINE GUN/CANNON

This can be operated when the enemy aircraft is in your sight — 25 direct hits are required to down it. A hit is denoted by a border flash and visual reference on the damage indicator. Heat levels of the weapon are displayed on the control panel.

SIDEWINDER MISSILES

To fire a missile it is necessary to fix the opponent directly on your sight for 3 seconds which enables the heat seaking element to "Lock-On" to the aircraft; However one direct hit is fatal!

FLARES

The flare is used as a decoy and is your only defence to the side winders, they must be used skilfully and with precision timing or the effect will be lost. The flare must be launched so that the enemy missile 'thinks' the ultra high-heat magnesium flare is the jet exhaust, this way you can escape the deadly shot.

Missiles can also be out manoeuvered by a skilful pilot (they "burn-out" after about 20 seconds) and a combination of moves and the astute use of flares should enable you to avoid destruction.

Good luck as you enter the Danger Zone!

HINTS AND TIPS

1. Use the machine gun sparingly, they may overheat and jam if fired continuously.
2. Try to position your craft behind the enemy — this is when he is at the most vulnerable and will find it difficult to shake you off.
3. Use the machine guns for short range and the missiles for long range attacks.
4. When banking use climb to achieve a greater rate of turn.

HAVE YOU GOT WHAT IT TAKES TO BE A TOP GUN

TOP GUN

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading. IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICLUTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO:

MR. YATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

Programmed by M. Lamb, Graphics by R. Fowles.
Produced by Jon Woods

TOP GUN

 Le programme passe sur les micro-ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 and 6128.

Top Gun vous met aux commandes d'un bombardier Tomcat F14.
Des représentations graphiques en trois dimensions et l'affichage à l'écran divisé en deux permettent à un ou duex joueurs de s'affronter ou de jouer contre l'ordinateur. Votre armement dans cette guerre sans merci consiste en des missiles guidés par infrarouge et des canons de 20mm à tir rapide. Afin de devenir l'as des as, vous devez faire jouer de nombreuses qualités telles que réflexes, souplesse et précision dans vos manoeuvres.
Les indomitables du Top Gun entrent dans la zone dangereuse!

CHARGEMENT

Mettez la disquette du jeu dans le lecteur. Tapez | DISK et appuyez sur la touche ENTER pour s'assurer que la machine est capable d'avoir accès à l'entraînement de disque. Tapez maintenant RUN" TOP GUN et appuyez sur ENTER.
Le jeu se chargera automatiquement.

COMMANDES

CLAVIER (QUI PEUT ETRE REDEFINI)

Joueur 1

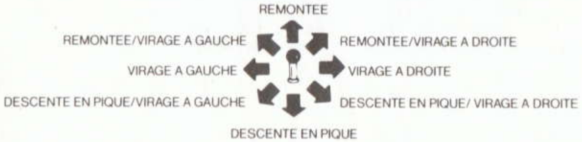
Z – REMONTEE
W – VIRAGE A GAUCHE
T – LANCER L'ARME CHOISIE
Q – DESCENTE EN PIQUE
R – VIRAGE A DROITE

Joueur 2

– REMONTEE
↑ – DESCENTE EN PIQUE
9 – VIRAGE A GAUCHE
- – VIRAGE A DROITE
8 – FEU

LEVIER

Joueur 1 et Joueur 2



FIRE – Lancer l'arme choisie
Commandes similaires pour le clavier et le levier (fixes)

Joueur 1

CAPS – VITESSE AUGMENTEE
SHIFT – VITESSE DIMINUEE
TAB – CHOIX DE L'ARME

Joueur 2

[– VITESSE AUGMENTE
] – VITESSE DIMINUEE
CLR – CHOIX DE L'ARME

LE JEU

Vous êtes Maverick, un des pilotes les plus brillants de la Navy américaine, votre appareil est le Tomcat F-14.
C'est un avion rapide et redoutable muni de différentes armes et de systèmes de défense. Vous pouvez choisir d'affronter l'ordinafeur ou bien de vous battre contre un autre adversaire à la fonction 2-joueurs. Vous devez déjouer les manoeuvres de votre adversaire et l'abattre d'un seul coup avec un missile ou grâce à des tirs de mitraillette successifs.

SELECTION DE L'ARME

Quand vous vous trouvez en fonction arme, vous pouvez sélectionner trois types d'armes. Cela est indiqué à l'écran par un changement de la forme des voyants apparaiss sur l'affichage principal et l'icône correspondant s'éclaire sur la console.
Croisée de fils – Mitraillette/Canon

Carré — Missile "Sidewinder"
Pas de voyant — Fonction parasites
La lecture du radar indique la position relative de l'appareil de votre ennemi et la flèche indicatrice montre s'il se trouve au-dessus ou en-dessous de vous.
L'affichage du radar devient rouge clignotant quand un missile ennemi a été lancé.

MITRAILLETTE/CANON

Cette arme peut être utilisée quand l'ennemi est en vue — pour abattre vous devez tirer 25 coups directs. Un coup est indiqué par un bord clignotant et par une référence visuelle sur l'indicateur de dégâts. Les niveaux de chaleur de l'arme sont affichés sur le tableau de contrôle.

MISSILES "SIDEWINDER"

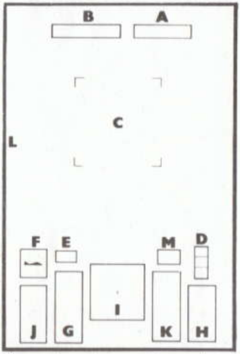
Pour lancer un missile, vous devez viser directement l'adversaire dans votre voyant pendant 3 secondes ce qui permettra à l'élément à infrarouges de "s'accrocher" à l'appareil. Attention, un coup direct est fatal.

PARASITES

Les parasites sont utilisés comme àppat et ils constituent votre seule défense contre les missiles "side-winder", vous devez les utiliser avec dexterité et exactement au bon moment ou bien leur effet sera nul. Les parasites doivent être lancés de façon à tromper le missile ennemi en lui faisant "penser" que les parasites de magnésium hautement calorifère constituent les gaz d'échappement de l'avion, ainsi vous pourrez échapper au coup mortel.
Un pilote habile peut aussi éviter les missiles (ils se détruisent après 20 secondes); une combinaison de mouvements et l'utilisation astucieuse des parasites devraient permettre d'éviter la destruction de votre appareil.
A la fonction 1-joueur, vous devez affronter et détruire trois avions ennemis avant de pouvoir passer à la mission suivante — où vous vous mesurerez à des appareils plus rapides et plus faciles à manoeuvrer. Dans un jeu à deux joueurs, vous commencez chacun avec trois appareils et le gagnant est celui qui reste en l'air le dernier.
Vous allez entrer dans la Zone Dangereuse. Bonne chance!

PROGRESSION et SCORE

ECRAN D'AFFICHAGE



CLE

A — VITESSE DE L'AIR

B — ALTITUDE

C — VISEE DU CANON

D — INDICATEUR DE SELECTION D'ARME

E — ENNEMI/AU-DESSUS/EN-DESSOUS

F — INDICATEUR D'ALTITUDE DE L'AVION

G — TEMPERATURE DU CANON

H — INDICATEUR DE DEGATS

I — RADAR/ENNEMI REPERE/SIGNAL AVERTISEUR

J — VITESSE

K — COMPTE A REBOURS ACCROCHAGE MISSILE

L — HORIZON ARTIFICIEL

M — INDICATEUR AVERTISSEMENT MISSILE

Chaque niveau comprend 3 appareils qui doivent être détruits. Les points sont accordés en fonction des avions abattus.

CONSEILS UTILS

1. Utilisez les mitraillettes avec parsimonie. Elles risquent de chauffer et de s'enrayer si vous les utilisez de façon continue.
2. Essayez de placer votre appareil derrière l'ennemi — c'est le moment où il est le plus vulnérable et où il lui est difficile de se débarrasser de vous.
3. Utilisez les mitraillettes pour les attaques à courte portée et les missiles pour les attaques à longue portée.
4. Quand vous virez, utilisez la montée pour effectuer un virage plus serré.

TOP GUN

Produced by Jon Woods

TOP GUN

 Top Gun kann an den Amstrad CPC 464, 664 und 6128 Microcomputern abgespielt werden.

Mit Top Gun sitzt Du im Kampfsitz einer F-14 Tomcat. 3-D Vektorgraphiken und ein zweigeteilter Bildschirm lassen zwei Spieler Kopf an Kopf oder gegen den Computer kämpfen. In diesem nervenkitzelnden Luftduell bist Du mit hitzesuchenden Raketen und 20 mm Schnellfeuerkannonen bewaffnet. Fähigkeiten wie Reflexe, Manövriergeschick und Genauigkeit sind für dieses Spiel nötig, um der Beste der Besten zu werden.
Top Gun Mavericks betreten die Gefahrenzone!

LADEN

Spieldiskette ins Laufwerk einlegen. Dann | DISK tippen und ENTER drücken, damit das Gerät Zugriff aufs Laufwerk hat. Jetzt RUN" TOP GUN tippen und ENTER drücken. Dann wird das Spiel automatisch geladen.

STEUERUNGEN

TASTATUR (REDEFINIERBAR)

Spieler 1

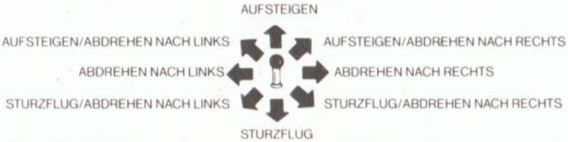
Z – AUFSTEIGEN
W – NACH LINKS ABDREHEN
T – FEUERN DER GEWÄHLTEN WAFFE
Q – STURZFLUG
R – NACH RECHTS ABDREHEN

Spieler 2

– AUFSTEIGEN
↑ – STURZFLUG
9 – NACH LINKS ABDREHEN
- – NACH RECHTS ABDREHEN
8 – FEUER

JOYSTICK

Spieler 1 und Spieler 2



FIRE – Feuern der gewählten Waffe
Gemeinsame Steuerungen für Tastatur une Joystick (festgeleft)

Spieler 1

GROSSBUCHSTABENTASTE – TRIEBKRAFT VERSTÄRKEN
UMSCHALTER – TRIEBKRAFT VERMINDERN
TABULATOR – WAFFE AUSWÄHLEN

Spieler 2

| – TRIEBKRAFT VERSTÄRKEN
| – TRIEBKRAFT VERMINDERN
KONTROLLTASTE – WAFFE AUSWÄHLEN

DAS SPIEL

Du bist Maverick, ein top Kampfflugzeug-Pilot in der amerikanischen Marine, Deine Maschine ist die F-14 Tomcat. Sie ist ein schnelles und tödliches Flugzeug, ausgerüstet mit verschiedenen Waffen und Verteidigungssystemen. Kämpfe gegen den Computer oder gehe Kopf an Kopf und mach es aus.
Im 2 Spieler Modus mußt Du Deinen Opponenten ausmanövrieren und mit einem direkten Raketentreffer oder mit einer Reihe von Maschinengewehrschüssen abschießen. Im 1 Spieler Modus mußt Du gegen drei feindliche Flugzeuge ankämpfen und sie zerstören, bevor Du Deine nächste Mission beginnen kannst – gegen schnellere und besser manövrierbare Maschinen. Bei zwei Spielern beginnt Ihr mit je 3 Flugzeugen, Gewinner ist, wer nachher noch fliegt.

WAFFENAUSWAHL

Es gibt 3 Waffentypen, welche im Waffenmodus ausgewählt werden. Dieser wird auf dem Bildschirm mit unterschiedlichen

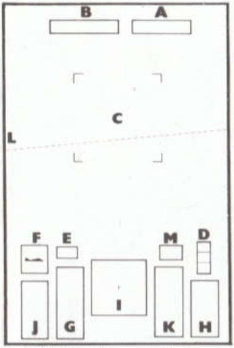
Zielvorrichtungen im Hauptteil bezeichnet und der entsprechende Buchstabe wird auf der Konsole hervorgehoben.
Fadenkreuz — Maschinengewehr/Kanone
Quadratische Zielvorrichtung — Sidewinder Rakete
Keine Zielvorrichtung — Leuchtraketenmodus
Der Radarleser gibt die relative Position des feindlichen Flugzeuges an und der Pfeil zeigt an, ob es sich über oder unter Dir befindet. Das gelbe Warnlicht heißt, daß der Feind Dich in seiner Raketenzielvorrichtung hat und das rote Warnlicht, daß eine Rakete auf Dich abgefeuert wurde.

MASCHINENGEWEHR/KANONE
Diese Waffe kann jederzeit, wenn der Feind in Sicht ist, eingesetzt werden — 25 direkte Treffer sind nötig, um ihn abzuschießen. Ein Treffer wird durch Aufleuchten am Rand angezeigt und erscheint auch auf dem Schadenanzeiger. Auf der Kontrolltafel wird angezeigt, wie heiß die Waffe ist.

SIDEWINDER RAKETEN
Um eine Rakete abzufeuern, mußt Du den Gegner während 3 Sekunden in Deiner Zielvorrichtung behalten, damit das hitzesuchende Element an das Flugzeug "ankoppeln" kann. Ein direkter Treffer ist jedoch tödlich.

LEUCHTRAKETEN
Die Leuchtraketen sind ein Ablenkungsmanöver und Deine einzige Verteidigung gegen die Raketen; sie müssen geschickt und mit Präzisionstiming eingesetzt werden, sonst sind sie nutzlos. Die Leuchtrakete muß so abgeschossen werden, daß die feindliche Rakete "denkt," die ultra-heisse Magnesiumleuchte sei der Jet-Auspuff, wodurch Du dem tödlichen Schuß entgehst. Raketen können auch von einem geschickten Piloten ausmanövriert werden (sie brennen nach ca. 20 Sekunden aus), und eine Kombination von Flugbewegungen und der aufmerksame Einsatz von Leuchtraketen sollten es Dir ermöglichen, der Zerstörung zu entgehen.
Viel Glück beim Eintreten in die Gefahrenzone!

STATUS UND PUNKTEGEWINNUNG
BILDSCHIRMANZEIGE



SCHLÜSSEL
A – LUFTGESCHWINDIGKEIT

B – HÖHE

C – RAKETEN ZIELVORRICHTUNG N.B.KEINE ZIELVORRICHTUNG – LEUCHTRAKETEN-MODUS

D – WAFFENAUSWAHL-ANZEIGER

E – FEIND/OBEN/UNTEN

F – FLUGZEUHÖHEN-ANZEIGER

G – KANNONENTEMPERATUR

H – SCHADENANZEIGER

I – RADAR/FEIND AUF DICH AUSGERICHTET/WARNANZEIGER

J – TRIEBKRAFT

K – RAKETENAUSRICHTUNG IM COUNTDOWN

L – KÜNSTLICHER HORIZONT

M – RAKETEN-WARNANZEIGER

Jede Stufe besteht aus drei Flugzeugen, die zerstört werden müssen. Es gibt Punkte für die Anzahl abgeschossener Flugzeuge.

SPIELTIPS
1. Sei sparsam bei der Benützung der Maschinengewehre, da sie bei Dauerfeuer überhitzen und blockieren könnten.
2. Versuche Deine Maschine hinter dem Feind zu plazieren — dann ist er am verletzlichsten und wird Schwierigkeiten haben, Dich abzuschütteln.
3. Benütze die Maschinengewehre für Angriffe über kurze, und die Raketen für solche über lange Distanzen.
4. Steige beim Abdrehen gleichzeitig auf, um einen engeren Drehkreis zu erreichen.

TOP GUN
Produced by Jon Woods